

## PENGARUH PENGGUNAAN WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Dwike Megah Purnama Lenti<sup>1</sup>, Indra Fardhani<sup>2</sup>

Departemen Pendidikan IPA, Universitas Negeri Malang, Gedung B23 Jl. Semarang No.5, Malang 65145, Indonesia

\*Email : [dwike.megah.1903516@students.um.ac.id](mailto:dwike.megah.1903516@students.um.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran wordwall terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas VII. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dengan populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 27 Malang. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket dan wawancara kepada guru IPA di sekolah. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran IPA berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa. Alasan penggunaan media Wordwall adalah beragamnya fitur yang ada disediakan dalam media ini sehingga dapat dijadikan sebagai alat penilaian dengan metode yang menarik. Hasil yang diperoleh siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar selama penerapan media Wordwall berlangsung, serta mempermudah siswa dalam pengerjaan soal yang dicantumkan dalam media Wordwall..

**Keywords:** Media Wordwall, Klasifikasi Makhluk Hidup, Motivasi Belajar

### PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi juga mengalami perubahan yang cukup drastis. Di era perkembangan teknologi ini segala aspek dalam kehidupan turut beradaptasi dengan perkembangan yang ada, salah satunya yaitu dalam bidang Pendidikan. Pendidikan di Indonesia sudah banyak mengalami perubahan baik dari segi kurikulum, cara belajar mengajar, dan juga media pembelajaran. Agar tidak tertinggal oleh perkembangan zaman maka diperlukan adanya inovasi dan kemampuan adaptasi untuk segala perubahan yang ada. Salah satu bukti nyata adanya perkembangan teknologi yaitu pada saat COVID'19 yang menuntut untuk meminimalisir kegiatan di luar maupun bertemu dengan banyak orang, sehingga segala aktivitas dialihkan menjadi aktivitas online atau daring, salah satunya yaitu kegiatan sekolah daring. Dengan ini maka guru harus mampu beradaptasi dengan cepat serta mampu menguasai teknologi yang layak digunakan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara online (Santika, 2020)

Dalam dunia Pendidikan, terdapat beberapa mata pelajaran yang menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran IPA yang sudah mulai diajarkan dari tingkat SD hingga SMA. Pembelajaran IPA ditujukan untuk memberikan wadah kepada siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, menganalisis fenomena alam serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Tujuan dari pembelajaran IPA adalah dapat memahami suatu fenomena alam sekitar dan kekayaannya yang perlu dijaga dalam pandangan ilmu fisika, kimia, dan biologi (Suendarti, 2020). Mata pelajaran IPA sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Meskipun dekat dengan kehidupan, pelajaran IPA dinilai cukup sulit dan terlalu banyak istilah asing yang sulit dibayangkan oleh siswa. Beberapa alasan yang dijabarkan oleh Khoir (2008: 20) dalam penelitiannya adalah banyaknya istilah asing dalam pelajaran IPA, materi yang terlalu padat, terlalu banyak hafalan dan pemahaman secara menyeluruh, terbatasnya media pembelajaran, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, dan terlalu monoton.

Untuk mendukung hal tersebut maka perlu adanya motivasi belajar dari dalam diri siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran IPA dengan hati yang senang dan antusias. Motivasi belajar merupakan usaha yang timbul dalam diri sendiri untuk melakukan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai (Oktiani, 2017). Motivasi belajar bisa ditanamkan oleh diri sendiri maupun adanya pengaruh lingkungan eksternal, seperti cara mengajar guru yang menyenangkan, media pembelajaran yang inovatif, serta adanya fasilitas yang mendukung (Nurdiansyah, 2015).

Rendahnya minat serta motivasi belajar siswa tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu guru perlu melakukan inovasi dalam hal media pembelajaran (Pradani, 2022). Adanya media pembelajaran yang menarik dan inovatif mampu menjadi salah satu solusi untuk permasalahan ini. Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu wordwall. Wordwall adalah media pembelajaran berupa kumpulan games

yang dapat digunakan sebagai media belajar serta dapat dijadikan sebagai alat penilaian yang menarik (Sari & Yarza, 2021). Media pembelajaran wordwall memiliki beberapa kelebihan dengan menyediakan beberapa template yang bisa langsung digunakan. (Pradani, 2022).

Penggunaan media Wordwall sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif dapat dilakukan melalui smartphone maupun laptop. Beberapa fitur yang disediakan antara lain random card, maze chase, teka-teki silang, pesawat terbang, find the match, kuis, dan lain lain. Fitur-fitur tersebut belum ada dalam media pembelajaran lainnya sehingga dapat media wordwall ini dapat menjadi salah satu inovasi bagi guru dalam melakukan pembelajaran. Fitur yang cukup banyak dapat membuat siswa tertarik untuk mengerjakan latihan soal yang diberikan selama proses pembelajaran. Kelebihan lain yang dimiliki wordwall yaitu terdapat system peringkat dari nilai yang paling tinggi sehingga guru dapat hasil belajar siswa dengan mudah tanpa harus merekap satu persatu (Permana & Kasrman, 2022). Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bertujuan untuk mengkaji dan mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada materi klasifikasi makhluk hidup.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 27 Malang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan pengambilan data yaitu melalui observasi, penyebaran angket kepada 35 siswa dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran IPA kelas VII.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru IPA kelas VII SMP Negeri 27 Malang dalam proses pembelajaran belum pernah menerapkan aplikasi *wordwall*. Selama pembelajaran lebih berfokus pada penyampaian materi melalui ceramah, buku teks, PPT, dan hanya sesekali menggunakan media game seperti quizziz ketika latihan soal. Selama pembelajaran guru menilai bahwa siswa tidak terlalu antusias dalam belajar bahkan cenderung pasif. Dilihat dari hasil observasi dalam kelas selama pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media *wordwall* siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar materi tersebut. Siswa menjadi lebih interaktif dan bersemangat dalam mengerjakan soal yang dikemas dalam *game wordwall*. Selain itu dari hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan timbal balik positif mengenai media *wordwall* yang dianggap menarik dan inovatif. Beberapa hal tersebut sejalan dengan kriteria penilaian yang diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan dengan pengisian presensi, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami (d) Keaktifan siswa dalam merespon guru saat pembelajaran. Dari kegiatan tersebut terlihat bahwa dengan penggunaan *wordwall* siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar.

Hal ini sesuai dengan penelitian Gandasari (2021), yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Khairunisa, (2021) penerapan gamifikasi online dengan *wordwall* memiliki hasil cukup efektif dalam peningkatan penyerapan materi pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain (Rosiyanti et al., 2020) menyatakan bahwa aplikasi *wordwall* yang memiliki *feature* (ciri khas) yang hampir serupa dengan quizziz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut beberapa fitur yang ada di dalam media *Wordwall* :



Gambar. 1 Fitur Quiz Wordwall



Gambar. 2 Fitur Spin Wordwall



Gambar. 3 Fitur Random Card Wordwall

Dalam penelitian ini siswa diminta untuk mengisi *Google Form* dan menjawab pertanyaan yang tertera sesuai dengan penilaian masing-masing siswa. Didapatkan data sebanyak 35 dari 35 siswa belum mengetahui dan belum pernah menggunakan wordwall sebelumnya. Kemudian, ketika media wordwall diterapkan di dalam kelas, sebanyak 32 dari 35 siswa merasa senang, antusias, termotivasi, dan mudah dalam pengerjaan soal selama pembelajaran IPA berlangsung. Sebanyak 33 dari 35 siswa berpendapat bahwa media wordwall menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, setelah penggunaan media wordwall pada materi perkembangbiakan pada tumbuhan, sebanyak 31 dari 35 siswa merasa lebih memahami materi dengan baik.

## PENUTUP

Dari penelitian yang dilakukan terdapat hasil bahwa media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 27 Malang. Media *Wordwall* memiliki fitur yang sangat beragam dan berbeda dengan media pembelajaran yang lain sehingga siswa merasa tertarik untuk mengerjakan evaluasi dengan media *Wordwall*. Selain itu, pembelajaran di dalam kelas juga semakin aktif dan siswa lebih antusias dalam mendengarkan materi yang disampaikan. Meskipun disajikan dalam bentuk games, siswa tetap mendapatkan inti pembelajaran serta mampu mengubah pola pikir mengenai game yang tidak hanya mengandung nilai hiburan saja tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan

## DAFTAR RUJUKAN

- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase–wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. 2(1), 41–47.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). Inovasi Teknologi Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.
- Oktiani, Ifni. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2). 216-232

- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Rosiyanti, Widyasari, Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Seminar Penelitian LPPM UMJ Jakarta*, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7906>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Suendarti, M. (2020). Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 273–277.